

YOGI BEAR



PLAYING THE GAME

Grim tidings from Jellystone Park, folks! Yogi's little pal Boo-Boo has been bearnapped by a mean hunter, planning to make some loot by selling him to a circus. Boo-Boo is locked in a cage near the hunter's cabin . . . somewhere in Jellystone. Only Boo-Boo's fearless and faithful friend Yogi can save him.

Step into Yogi's paws, scour Jellystone and snatch Boo-Boo from the clutches of the hunter. It won't be easy. Running around Jellystone is a tiring business and Yogi's energy is quickly sapped. The energy meter at the bottom left of the screen shows Yogi's 'go' going down. He'll need to find plenty of food along the way—especially delicious picnic baskets left lying around by careless campers. But if he finds some fishermen, he may be able to pinch a fish or three from their hooks.

Yogi also loses energy fast when chased by enemies, buzzed by bees, bowled over by frogs, birds and geysers and whenever he hides from pursuers disguised as a bush (yes, seriously, a BUSH! This is a really smart bear, folks!).

It's a long and tricky trail through Jellystone. Watch the Boo-Boo-ometer at the bottom of the screen. It tells how far Yogi is from his imprisoned pal. Each part of Jellystone poses different problems—rivers to jump, lakes to cross, sharp-fanged snakes, angry campers, furious fat ladies, a mean-minded moose, hot-tempered hunters and, of course, Ranger Smith who chases Yogi as a matter of principle! Yogi's too nice a bear to fight back but he may be able to

lure his pursuers into trouble. Yogi's not the only one who can fall down holes or plunge into rivers and lakes!

As well as being full of crazy critters, Jellystone also has some mighty strange caves. Yogi will have to use them from time to time. Trouble is, when he goes in one, you never know where he's going to come out! It may be nearer to Boo-Boo or it may be further away.

Even if Yogi finds Boo-Boo, he'll have to grab the key to the cage. It's by the evil hunter's cabin and to get it

Yogi has to cross some funny shaped stepping stones.

If he hops on them in the wrong sequence, the

hunter's bear alarm goes off and Yogi's in real

trouble. How can Yogi know the right sequence?

Well, luckily Boo-Boo has left a trail of toffee apples (can you believe this?!) with a clue stuck to each.

As Yogi collects them he builds up the clues that will tell him the right sequence of stepping stone shapes to step on. Of course, if Yogi misses some clues on the way, he'll have to use guesswork and bears aren't well known for guessing right!

Time is running out for Boo-Boo. When Yogi starts his mission of mercy, it is January. When December comes, Yogi has to hibernate and Boo-Boo will never be rescued. So Yogi has to free Boo-Boo as quickly as possible and as the seasons change and hibernation gets near, things start looking bad for Boo-Boo.

SCORING

The object of the game is to save Boo-Boo in the shortest possible time. If you fail, you can measure how well you've done by how long you survived before losing all your lives. So your score is the date on the calendar, bottom right of the game screen. Either save Boo-Boo as early in the year as you can or, if you blow it, try to have at least survived for as long as possible. It's a twin scoring system. One for

successful Boo-Boo rescuers and the other for failed rescuers.

GAME CONTROLS

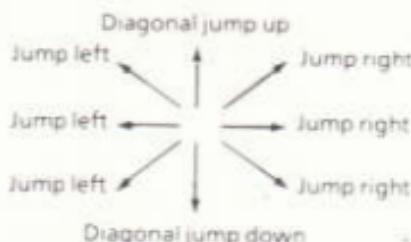
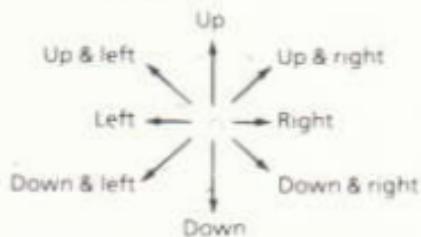
The game is best played with a joystick but you also have a keyboard option that let you do everything a 'joysticker' can do.

Once the game is loaded, the fire button starts the gameplay.

1 Joystick

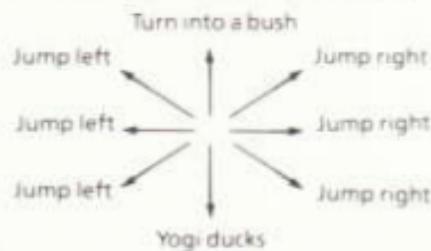
1. Manette.

1 Palanca



2 Joystick with fire pressed (Yogi near ponds, stepping stones etc.)

2. Manette en appuyant sur "Feu" (Yogi près d'étangs, pierres de gué, etc.)
2. Palanca pulsando 'fuego' (Yogi cerca de estanques, pasaderas, etc.)



3 Joystick with fire pressed (Yogi NOT near ponds or stepping stones)

3. Manette en appuyant sur "Feu" (Yogi éloigné d'étangs, pierres de gué, etc.)
3. Palanca pulsando 'fuego' (Yogi NO cerca de estanques ni pasaderas)

KEYS

Pause	H	Right	X
Quit	Q	Down	/
For Amstrad		Left	Z
Up]	Fire	Space

Loading instructions:—

Hit CTRL/Small ENTER then any key.

COPYRIGHT

Yogi Bear and the Yogi family of characters are the property of Hanna Barbera Productions Inc. and all rights to their use in any manner or in any form are strictly reserved by the proprietors. They are used in this computer game under a licence Agreement.

All rights reserved. This program is strictly protected by the Law of Copyright. Any unauthorised copying or reproduction is illegal. Neither may this program be offered for hire or loan. Persons breaching the Copyright or assisting others to do so will be prosecuted under criminal law and will also be sued for damages under the provisions of civil law.

Yogi Bear and the Yogi Family of Characters © Hanna-Barbera Productions Inc. 1987.

© Alternative Software Limited 1988

PROGRAMMERS—If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO: ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

YOGI BEAR

LE JEU

De mauvaises nouvelles de JELLYSTONE : Boo-Boo, le petit copin de Yogi, a été kidnappé par un méchant chasseur qui projette de se faire des sous en le vendant à un cirque. A présent, Boo-Boo est enfermé dans une cage pas loin de la cabane du chasseur . . . quelque part à Jellystone. Il n'y a que Yogi, son intrépide et fidèle camarade, qui puisse le sauver.

Mettez-vous à la place de Yogi : parcourez Jellystone pour tirer Boo-Boo des griffes du chasseur. Ca ne va pas être facile : parcourir Jellystone, c'est fatigant, et les forces de Yogi sont vite sapées. Le compteur d'énergie en bas de l'écran à gauche indique l'énergie de Yogi qui va en diminuant. Il lui faut donc trouver de quoi manger chemin faisant - en particulier des paniers à pique-nique pleins de bonnes choses et laissés par des campeurs un peu étourdis. Et s'il lui arrive de tomber sur des pêcheurs, il n'est pas exclu qu'il leur chipe quelques poissons.

Yogi perd vite ses forces à chaque fois qu'il se trouve poursuivi par des ennemis . . . rasé par des abeilles . . . renversé par grenouilles, oiseaux ou geysers . . . et lorsqu'il

se cache des poursuivants déguisé en buisson (oui, sans blague, en BUISSON, Yogi, c'est un ours pas comme les autres!)

Le chemin sera long et plein de pièges. Surveillez le "Boo-Boo - omètre" en bas de l'écran, qui indique la distance séparant Yogi de son camarade embastillé. Chaque partie de Jellystone pose des problèmes différents : rivières à sauter, lacs à traverser, serpents au crochet acéré, campeurs furieux, grosses dames enragées, un éléphant méchant, des chasseurs emportés et, bien entendu, le garde forestier Smith qui poursuit Yogi par principe. Yogi est trop gentil pour se défendre, mais il n'est pas exclu qu'il attire ses poursuivants dans des pièges. Yogi n'est pas le seul à tomber dans des trous ou à plonger dans rivières et lacs!

A Jellystone il y a non seulement des bêtes un peu dingues, mais aussi des cavernes bien bizarres dont Yogi aura besoin de temps en temps. Le problème, c'est qu'à chaque fois qu'il y entre on ne sait jamais par où il risque de sortir : plus proche de Boo-Boo? Ou bien plus éloigné?

Même si Yogi réussit à trouver Boo-Boo, il aura toujours à mettre la patte sur la clé de la cage. Cette clé se trouve juste à côté de la cabane du méchant chasseur, et pour l'obtenir Yogi doit traverser des pierres de gué de toutes formes. S'il saute dessus dans le mauvais ordre, il déclenche l'avertisseur d'ours du chasseur et voilà Yogi dans un beau pétrin. Alors comment savoir quel est le bon ordre? Heureusement, Boo-Boo a laissé des traces sous forme de pommes caramélisées (vrai mais incroyable) dont chacune porte un indice. Au fur et à mesure qu'il les ramass, Yogi réunit les informations indiquant l'ordre dans lequel il lui faut marcher sur les pierres. Bien entendu, s'il rate des indices en chemin, alors il sera obligé de marcher en devinant, et comme tout le monde le sait, les ours n'ont pas trop l'habitude de deviner juste . . . Chez Boo-Boo, le temps vient à manquer. Yogi commence sa mission de sauvetage au mois de janvier, et il doit hiberner au mois de décembre . . . Alors s'il compte sauver Boo-Boo, il faut qu'il fasse vite. A mesure que les saisons se succèdent et que le moment approche où Yogi doit hiberner, les choses ne s'annoncent pas trop bien pour Boo-Boo.

LES POINTS

L'objectif est de sauver Boo-Boo le plus vite possible. Si vous échouez, votre performance peut être évaluée en fonction de votre temps de survie jusqu'au moment de perdre vos plusieurs vies. Votre score est en effet la date indiquée sur le calendrier en bas de l'écran à droite. Dans un premier temps, donc, tâchez de sauver Boo-Boo le plus tôt possible dans l'année. Et si par malchance vous ratez le coup, alors faites de votre mieux pour survivre aussi longtemps que possible. Il s'agit en effet d'un système de points double : un score pour les sauveteurs sachant sauver, et un autre score pour les sauveteurs manqués.

LES COMMANDES

Tandis que le jeu se joue mieux à la manette, on peut tout faire au clavier.

La manette

Une fois le jeu chargé, le bouton "Feu" déclenche le jeu.

Instructions de chargement :

Appuyez simultanément sur CTRL ENTER puis sur PLAY et puis sur une touche quelconque.

YOGI BEAR

INSTRUCCIONES DE CARGA:

Pulse CTNC/pequeño ENTER y cualquier tecla después.

EL JUEGO

Malas nuevas de Jellystone Park, amigos! Un vil cazador ha secuestrado a Boo-Boo, el pequeño compadre de Yogi, y espera hacerse con un botín vendiéndolo a un circo. Boo-Boo se encuentra encerrado en una caja, cerca de la cabina del cazador . . . , en alguna parte de Jellystone. Sólo su valiente y fiel amigo Yogi puede salvarle.

Tome el papel de Yogi, registre Jellystone y librele a Boo-Boo de la presa del cazador. No será fácil. La búsqueda por jellystone causa mucho y pronto se acaba la energía de Yogi. El contador, en la esquina inferior izquierda de la pantalla, muestra cómo se va reduciendo el brio de Yogi. Necesita encontrar comida abundante por el camino y en especial las cestas con merienda dejadas por campistas descuidados. Pero si encuentra algunos pescadores puede que les bircle algún pez que otro de sus anzuelos.

Yogi pierde también las fuerzas rápidamente cuando se ve perseguido por sus enemigos, atacado por abejas, desconcertado por ranas, pájaros y géisers y siempre que se esconde de perseguidores, disfrazado de arbusto (Sí, en serio, un ARBUSTO! Es un oso verdaderamente listo, amigos!).

El camino a través de Jellystone es largo y erizado de dificultades. Atención al contador de Boo-Boo, al pie de la pantalla: indica a qué distancia se encuentra Yogi de su compañero apresado. Cada parte de Jellystone presenta problemas diferentes: ríos a saltar, lagos a cruzar, serpientes de agudos colmillos, airados campistas, turiosas señoras gordas, un alce desabrido, cazadores de mal genio y, claro, el guarda, Smith,

que le persigue a Yogi por principio! Yogi es un oso demasiado bonachón para pelear pero puede que les haga caer en una trampa a sus perseguidores. No sólo Yogi puede caerse en agujeros o a ríos y lagos!

Además de estar lleno de seres alocados, Jellystone tiene también cuevas muy extrañas. Yogi tendrá que usarlas de cuando en cuando. Lo malo es que cuando entra en una cueva no se sabe por dónde saldrá! Puede ser más cerca de Boo-Boo, o puede ser más lejos.

Aun si Yogi encuentra a Boo-Boo tiene que hacerse con la llave de la caja. Está al lado de la cabana del vil cazador y para llegar allí Yogi tiene que cruzar unas pasaderas de forma rara. Si salta por ellas en secuencia errónea suena la alarma de osos del cazador, poniéndole a Yogi en un serio brete. Cómo puede saber Yogi la secuencia correcta? Bueno, afortunadamente Boo-Boo ha dejado una estela de manzanas (Puede creerlo?) con una clave pegada a cada una. Según va recogiéndolas, Yogi se hace cargo de la pista a seguir que le indicará la secuencia correcta a usar en las pasaderas. Claro que si Yogi yerra algunas claves tendrá que recurrir a conjeturas y los osos no tienen fama de conjeturar con acierto!

El tiempo apremia para Boo-Boo. Yogi empieza su misión de rescate en enero. Cuando llega diciembre Yogi tiene que hibernar y adiós rescate de Boo-Boo! Así, pues, Yogi tiene que rescatarle lo antes posible, y según pasan las estaciones y se aproxima la hibernación la cosa se pone fea para Boo-Boo.

PUNTUACION

El objeto del juego es rescatar a Boo-Boo en el menor tiempo posible. Si falla puede ver su actuación por el tiempo que ha sobrevivido antes de perder todas sus vidas. Su puntuación es la fecha del calendario en la esquina inferior derecha de la pantalla. Vea de salvar a Boo-Boo tan pronto como sea posible, pero de fallar, vea por lo menos de sobrevivir el mayor tiempo posible. La puntuación es de sistema doble: uno para los que consiguen rescatar a Boo-Boo, el otro para los que fallan.

MANDOS

Lo mejor es usar la palanca, pero cuenta también con el teclado que le permite hacer todo lo que puede la palanca.

Mandos por palanca

Una vez cargado puede escoger el botón de 'fuego' para iniciar el juego. **AS106**